Manual de Usuario

La Morra es un juego de manos que consiste en adivinar el número de dedos mostrados entre dos jugadores Uno de los jugadores es la computadora. Cada jugador indica la cantidad de dedos que ha seleccionado mostrar (de 1 a 5 dedos).
Se alternan los turnos entre el jugador y la computadora. En su turno, el jugador pronostica la cantidad total de dedos que se tendrán (la suma de los dedos mostrados por él y los mostrados por la computadora). Luego el indica la cantidad de sus dedos mostrados y la computadora genera al azar la cantidad que ella desea mostrar. Si el jugador acierta al total entonces gana el turno.Cuando es el turno de la computadora, ella también pronosticará la cantidad total de dedos pero no la expone al jugador. Luego genera la cantidad de dedos a mostrar y espera que el otro jugador indique cuantos dedos seleccionó. Muestra la cantidad que ella seleccionó, su pronóstico y si acertó o no. El juego termina cuando el jugador o la computadora ganen tres turnos.

Pasos a seguir para hacer el código del programa:

- **Descargar Python en tu computadora:**
  - Una vez encendida tu computadora debes asegurarte de tener una buena conexión a internet y poseer memoria libre en tu disco.
  - Ingresa al link: http://www.python.org/
  - En el lado izquierdo busca el apartado que dice “downloads”
  - Selecciona el programa que mejor se ajuste a tu computadora (32 o 64bits) te recomendamos descargar la versión 2.7
  - Abre la descarga y sigue los pasos que se te indican

- **Descargar Matplotlib**

- Después de descargar python debes instalar Matplotlib
- Esto te permitirá descarga los módulos necesarios para poder graficar y usar funciones previamente hechas
- Ingresa a http://sourceforge.net/projects/matplotlib/files/matplotlib/matplotlib-1.0.1/
- Selecciona la versión que mujer se ajuste a tu sistema operativo
- Abre la descarga, ejecuta el programa
- Sigue las instrucciones que se te indiquen

- **Programar/ ¿Qué hace el programa?**
  - Nuestro programa se basa en funciones, ciclos while y funciones importadas de la biblioteca pylab
  - Primero se importa la biblioteca pylab
  - Recomendamos primero definir funciones para definir acciones concretas para usarlas posteriormente. En nuestro programa definimos: una función para que la computadora elija un número al azar de 1 a 5 y de 1 a 10 para niveles 1 y 2; otra función para que la computadora elija un numero al azar entre 2 a 10 y de 2 a 10 para la suma de las cantidades que hay que adivinar.
  - Establecer contadores: esto permitirá llevar un control de cuantos juegos a ganado cada jugador y de cuantos puntos lleva cada quien.
  - Definir un ciclo while: Mientras que ninguno de los dos jugadores llegue a un total de 3 puntos el juego seguirá (tratando de adivinar la suma de los números)
  - Programación defensiva: debemos establecer qué hacer cuando se introduzca un valor inesperado

- **Instrucciones de uso:**

  Primero aparecerá en tu pantalla que introduzcas tu nombre y el nivel de dificultad en el que deseas jugar, debes seleccionar 1 (jugarás con números de 1 a 5) o 2 (jugarás con números de 1

a10) de acuerdo a la dificultad que tú quieras (por ejemplo: ¿qué nivel desea jugar? 1). El juego mismo te irá diciendo que hacer, siempre se empieza por el turno de la computadora tu esconderás un número y lo escribes en la pantalla cuando se te sea pedido (¿Qué número desea esconder? 2), la computadora lo tratará de adivinar la suma del numero que tu escogiste y otro que ella escoge al azar. Las respuestas serán desplegadas en la pantalla, si adivina suma un punto. Luego es tu turno, debes escribir el numero que crees dará la suma de las dos cantidades escogidas por ti y la computadora (¿Cuál cree que será la suma de los números? 9), después se desplegará en la pantalla el resultado y si ganaste un punto o no. Cuando tú o la computadora lleguen a un puntaje igual a 3, entonces habrá un ganador. ¡Puedes jugar cuantas veces quieras!

Ejemplo:
Nombre del jugador: *Pablo*
Que nivel quiere jugar?(1 o 2) *1*

TURNO DE LA COMPUTADORA
¿Qué número desea esconder entre 1 y 5? *2*
El número que escogió la computadora fue: *3*
El numero que adivino la computadora fue *4*
El numero de los dos jugadores fue *5*
La ronda no tuvo ganador
El marcador hasta el momento es
Jugador 0
Compu 0

TURNO DEL JUGADOR
Que numero desea esconder entre 1 y 5: *1*
Que numero cree que saldra entre los 2 numeros? *6*
El numero que escogio la compu fue *5*
El numero que adivino el jugador fue *5*
El numero de los dos jugadores fue *6*

El jugador gana esta ronda
El marcador hasta el momento es
Jugador 1
Compu 0

El juego sigue esta modalidad hasta que alguien llegue a los 3 puntos.

- **Preguntas o sugerencias:**
    - Si algo no te ha quedado completamente claro o tienes alguna sugerencia que hacernos puedes escribirnos a: sdad@hotmail.com o ddio@hotmaill.com